A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter -, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até **http://jogos.sapo.pt/gameover.html** e subscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor
Informações, Truques e Dicas
Telef. 256 836 273
14h00 às 20h00 - **dias úteis**
apoioconsumidor@ecofilmes.pt

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJS2 2399

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA

Dreamcast

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

Distribuidor Oficial
ECOFILMES
São João da Madeira

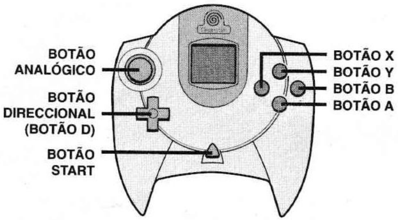
Obrigado por comprares o Metropolis Street Racer.

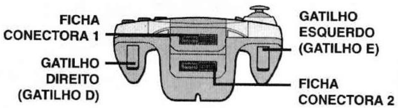
Antes de começares a jogar, por favor lê este manual de instruções.

- Este jogo é para 1-2 jogadores.
- Antes de ligares a consola, por favor liga o(s) periférico(s) da Dreamcast à consola.
- Se quiseres reiniciar, pressiona os Botões A, B, X, Y e o Botão START durante o jogo. Regressarás à Página do Titulo do jogo.
- Este jogo requer uma Visual Memory (VM) para gravar os dados do jogo.

CONTROLOS BÁSICOS

COMANDO DREAMCAST

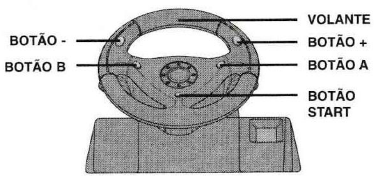


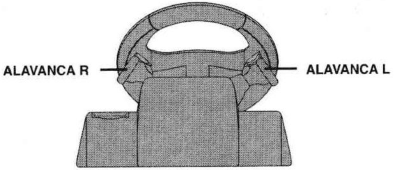


Teclas	Modo Analógico	Modo Digital
Botão Analógico	Conduzir (analógico)	Mudar visão do condutor
Botão Direccional	Mudar visão do condutor	Conduzir(digital)
Botão A	Travão de mão	Acelerar
Botão B	Aumentar mudança (apenas para configuração manual)	Travar
Botão X	Reduzir mudança (faz inversão de marcha se estiveres parado)	Reduzir mudança (faz inversão de marcha se estiveres parado)
Botão Y	Visão da retaguarda	Visão da retaguarda
Gatilho E	Travar	Aumentar mudança (apenas para configuração manual)
Gatilho D	Acelerar	Reduzir mudança (faz inversão de marcha se estiveres parado)
Botão Start	Pausa / Menu do Jogo	Pausa / Menu do Jogo

- Se tiveres seleccionado mudanças Automáticas, as mudanças serão metidas automaticamente.
- A inversão de marcha pode ser seleccionada quando o carro estiver parado.
- Se inserires um Vibration Pack na Ficha Conectora 2, podes sentir os movimentos do veículo.
- Para jogos de 2 jogadores, precisarás de usar um comando extra.
- Só podem ser usados os comandos oficiais da Dreamcast para jogares o Metropolis Street Racer.

RACE CONTROLLER





Teclas	Função
Volante	Conduzir (apenas no modo analógico)
Botão A	Travão de mão
Botão B	Visão da retaguarda
Botão +	Aumentar mudança (apenas para configuração manual)
Botão -	Reduzir mudança (se parado faz inversão de marcha)
Gatilho E	Travar
Gatilho D	Acelerar
Botão Start	Pausa / Menu do Jogo

- Se tiveres seleccionado mudanças automáticas, as mudanças serão metidas automaticamente.
- A inversão de marcha pode ser seleccionada quando o carro estiver parado.
- O Vibration Pack não pode ser usado com o Race Controller.
- Para jogos de 2 jogadores precisarás de usar um comando extra.
- Apenas devem ser usados comandos oficiais da Dreamcast para jogares o Metropolis Street Racer.

COMEÇAR O JOGO

Quando começares o jogo, ser-te-á pedido para inserires os teus dados pessoais, que serão usados ao longo do jogo.

Também te será pedida a tua hora local, pois o MSR opera em RELÓGIO EM TEMPO REAL. Isto significa que onde quer que estejas a correr no mundo, correrás no tempo real das cidades - Londres, São Francisco e Tóquio.

Precisarás de criar um ficheiro de gravação na tua VM, se tiveres uma, pois esta manterá uma gravação do teu progresso. Se não tiveres uma VM, não poderás gravar o teu progresso nem os pormenores pessoais.

- Enquanto estiveres a gravar ou carregar, por favor, não desligues a consola ou removas a VM, o comando ou outro periférico.
- Os dados do jogo (incluindo o progresso do jogo, Nível de Kudos, pormenores pessoais, definições de opção, Garagem e as melhores voltas) serão automaticamente gravados durante o jogo.
- Se removeres ou inserires a VM durante o jogo, os teus dados podem não ser gravados/carregados correctamente.

O MENU PRINCIPAL

Encontrarás as seguintes opções no Menu Principal:

Your Garage

Na tua garagem podes ver e seleccionar os teus carros e ver, testar e enfrentar o desafio com novos carros.

Street Racing

A opção Street Racing é a base do MSR, onde enfrentas uma série de corridas e desafios de condução para ganhares Kudos.

Time Attack

Aqui é onde podes praticar qualquer circuito que tenhas desbloqueado no jogo, gravar uma boa volta ou competir contra um carro fantasma.

Quick Race

Esta opção permite-te criar as tuas próprias corridas de rua, usando qualquer um dos carros e circuitos que já tenhas desbloqueado no jogo.

Internet

Usa esta opção para te ligares à Internet para carregares ou retirares o teu Nível de Kudos, recordes e dados do carro fantasma.

Options

Aqui podes mudar muitas opções associadas ao jogo.

Quit

Sais do teu jogo actual para começares um novo jogo individual ou multijogador.

OPÇÕES

O menu de Opções pode ser encontrado no Menu Principal e permite-te mudar as seguintes opções, quer antes de começares ou durante o jogo:

SETTINGS

Escolhe o teu método de controlo e personaliza as definições visuais e de texto no jogo.

RECORD MERGE

Junta os teus recordes com os de um amigo via VM ou e-mail.

DEMOS/REPLAYS

Vê demos e repetições de quaisquer Etapas que tenhas gravado do jogo.

CD/RADIO

Mudas as definições áudio no jogo. Isto inclui as definições de volume e opções de CD e rádio. Quando usares o leitor de CD, podes personalizar e criar o teu próprio CD com os teus trechos musicais preferidos no jogo.

CHEATS

Quando tiveres desbloqueado as batotas do jogo, estas podem ser activadas e desactivadas usando este menu.

KUDOS

kudos \ ku"dos \ , n.

1. Respeito que se sente por um indivíduo hábil
2. Louvor que se confere pelo estatuto alcançado
3. Honra com que se recompensa o derradeiro vencedor

O que são os Kudos? O Metropolis Street Racer é todo sobre Kudos. São Kudos que recebes por venceres, por conduzires com estilo e cuidado, e por seres um condutor impressionante. É por Kudos que jogas sempre que corres, e são Kudos que perdes se conduzires mal!

Cada corrida, teste de velocidade e desafio em que participes nos mais de 200 percursos do jogo, pode fazer com que ganhes Kudos. Os Kudos que recebes são uma medida da perícia e estilo com que conduzes e dos sucessos que alcanças no jogo.

Todos estes Kudos são acrescentados ao teu Nível geral de Kudos. O teu Nível de Kudos desbloqueia as 250 Etapas e 25 Capítulos que compõem o jogo Street Racing. Permite-te progredir, desbloquear novos carros e competir no "Global Kudos Challenge" na Internet.

GANHAR KUDOS

Precisas de ganhar Kudos para progredires no jogo. Mas como os Kudos têm tudo a ver com o estilo, assim como com o sucesso, não é apenas vencendo que aumentas o teu nível. Ganhas kudos das seguintes formas:

Habilidade

- Se venceres e te saíres bem nas corridas.
- Se bateres os tempos recorde definidos para cada volta.
- Se alcançares os objectivos num desafio de habilidade.

Estilo

- Se efectuares voltas com estilo e sem cometer infracções.
- Se for agradável ver-te e se te divertires quando conduzes - fazendo grandes derrapagens, etc.
- Se demonstrares habilidades de corrida impressionantes, tais como manobras de ultrapassagem inteligentes.

Aposta

- Sempre que repetires uma corrida, estás a apostar os teus Kudos nessa corrida. Atenção, a última vez que correres é a que conta!

- Podes definir os teus próprios objectivos para venceres numa grande variedade de formas. Quanto maior for o teu objectivo, mais Kudos podes ganhar.
- Joga com os teus Jokers para apostares mais Kudos.

PERDER KUDOS

Há sempre o risco – tal como na vida real, os teus Kudos podem subir ou descer! Um condutor azarado pode perder Kudos por conduzir mal, perigosamente ou deficientemente. Eis um resumo de como podes PERDER Kudos:

Má condução

- Colisões e desviares-te do caminho.
- Raspares a parede.

Vantagem injusta

- Usares outros carros ou barreiras para ganhares posição.

Trocar de carro

- Mudar de carro implica uma multa em Kudos - uma percentagem dos Kudos que ganhaste com o carro.

E mais importante, é a ÚLTIMA vez que tentas cada corrida que conta para o teu nível de Kudos – NÃO a tua melhor tentativa! O teu Nível de Kudos pode baixar, mas tudo o que desbloqueaste ficará sempre disponível no jogo.

JOGAR METROPOLIS STREET RACER

A TUA GARAGEM

No MSR ganhas carros para usares na tua garagem pessoal. Inicialmente existem três opções na tua garagem, disponíveis para carros. Mais à frente no jogo, podes ganhar opções de garagem extra. Se seleccionares 'Garage' do menu Home, em qualquer altura, podes ver informação sobre ou conduzir os carros que te pertencem, ver ou fazer um 'test drive' a um carro do Salão de Carros, ou desafiares um novo carro.

A primeira coisa que precisas para começares o jogo é ganhar um carro. Selecciona uma Opção de Garagem para preencheres e serás levado para o Salão de Carros, onde encontrarás três carros que te são oferecidos. As opções para cada carro permitem-te ver uma corrida de exibição, fazer um test drive sem obrigatoriedade, ou aceitar um desafio para ficares com o carro.

Para ficares com qualquer carro, precisas de vencer o desafio que é definido para esse carro, personalizar o carro e então o carro torna-se teu para usares nas corridas. Quando um carro estiver na tua Garagem, podes seleccioná-lo como o carro que conduzes nas corridas em qualquer altura, seleccionando-o e escolhendo a opção 'Drive Car'.

Em cada Capítulo do jogo recebes um carro de oferta (acede à secção 'Street Racing'). Se fores bem sucedido em todas as 10 Etapas de um Capítulo, desbloquearás o carro daquele capítulo no Salão de Carros, ficando pronto para o veres, fazeres um test drive ou o desafiares para te pertencer. Os carros bónus também estão disponíveis como prémio das Etapas Especiais.

Cada carro que desbloqueares tem um Factor de Desempenho do Carro único, ou CPF, que é usado para calculares os Kudos que ganhas. Um carro com um CPF superior normalmente é mais poderoso, e os carros com um CPF inferior são normalmente menos poderosos.

Se tiveres uma Garagem cheia de carros, e quiseres um carro diferente, terás de o trocar por um dos teus carros, seleccionando um carro na opção de garagem para que te desfaças dele e o substituas por um novo carro. Tal como na vida real, existe um custo do negócio, e perderás uma percentagem dos Kudos que ganhaste com o carro. Quanto mais alto for o CPF, maior é a percentagem que perdes. Não te esqueças que a opção de 'Test Drive' dá-te uma corrida de exibição não obrigatória ou test drive, para que te certifiques que vale a pena obter este novo carro!

STREET RACING

Assim que tiveres um ou mais carros na tua garagem, podes correr no "Street Racing Kudos Challenge" principal, que é seleccionado através da opção 'Street Racing' no menu Home.

Começas no ecrã 'Chapters', que é onde podes aceder a qualquer um dos 25 capítulos do jogo que quiseres. Podes descobrir quantos Kudos são necessários para desbloqueares o Capítulo seguinte, seleccionando o seguinte indisponível, que estará colorido a cinzento. Inicialmente, apenas o primeiro Capítulo – 'Start Your Engines!' – está aberto (colorido a branco), onde existem, inicialmente, três Etapas desbloqueadas e prontas para correr.

Cada Capítulo é composto por 10 Etapas que são mostradas como ícones, ao longo do fundo do ecrã. Precisas de completar com sucesso cada uma das Etapas do capítulo, para desbloqueares o carro disponível. Precisas de ganhar Kudos suficientes (como mostrado no ecrã) para desbloquear as Etapas e Capítulos seguintes.

As etapas que forem sendo desbloqueadas, estando prontas para o desafio, estão coloridas a branco e podem ser seleccionadas e corridas. Se destacares a Etapa seguinte bloqueada, colorida a cinzento, verás quantos Kudos são necessários para a desbloquear. Se tiveres completado uma Etapa com sucesso, o ícone mostrará um sinal de visto amarelo – se falhares uma Etapa, tornar-se-á vermelho.

Podes tentar desbloquear etapas e capítulos por qualquer ordem, ou saltar qualquer uma que não queiras desafiar nessa altura, desde que tenhas Kudos suficientes para progredires. E em qualquer altura do jogo, e com qualquer carro, podes regressar a qualquer um dos capítulos e etapas que estão desbloqueados, para os experimentares ou repetires para obteres mais Kudos.

STREET RACING - TIPOS DE ETAPA

Há um grande número de diferentes tipos de desafios no MSR, ocorrendo todos em qualquer um dos mais de 200 circuitos em três cidades. Estes desafios podem ser mais ou menos categorizados em 7 tipos de etapas que são listadas a seguir, juntamente com a forma específica com que podes ganhar Kudos em cada etapa. Não te esqueças que ganhas sempre Kudos por uma condução hábil e com estilo.

HOTLAP

Nestas etapas, deves tentar obter o melhor tempo do circuito, alcançando o objectivo mínimo. Há uma vasta variedade de estilos de «hotlaps» à disposição, cada uma requerendo uma aproximação diferente, encontrada nas opções em baixo:

- Número de voltas estabelecido OU única volta (muito difícil!)
- A volta mais rápida obtida OU o tempo médio de volta relativo a todas as voltas.
- Tempo ilimitado OU limite de tempo contra relógio.

Tens de alcançar o tempo estabelecido para completares a etapa, mas ganhas mais Kudos se optares por reduzir o tempo estabelecido.

Kudos: Quanto mais baixares e mais perto ficares do tempo pretendido, mais Kudos ganharás.

TIMED RUN

Estas são corridas contra relógio em contagem decrescente. Ser-te-á dado um tempo limite para terminares uma corrida de circuito individual, ou em capítulos posteriores e mais difíceis, uma série de circuitos, com o tempo a ser transportado de um para o seguinte. Mais uma vez, podes apostar para reduzir o tempo limite para ganhares mais Kudos. As corridas cronometradas têm o perigo acrescido de terem outros carros a correr no circuito, e está atento, eles podem não estar preparados para a tua velocidade de corrida.

Kudos: Quanto mais reduzires o tempo limite, e ainda venceres o contra relógio, mais Kudos ganharás.

ONE ON ONE

Aqui competes contra um outro carro para venceres a corrida, podendo ser ou não do mesmo tipo do teu carro. Neste tipo de etapa, dás um avanço ao outro carro no início da corrida, e depois tentas apanhá-lo. Para vencer precisas de derrotar o outro carro, por isso pensa bem no tipo de avanço que queres dar ao outro carro, pois quanto mais apostares, mais Kudos ganharás!

Kudos: Quanto maior o avanço concedido e ainda assim venceres a corrida, maior será a pontuação de Kudos para a etapa.

STREET RACE

Estas são etapas de corrida de estrada, onde vários carros competem no mesmo evento. Podes correr contra uma grande variedade de outros carros (o CPF médio será mostrado), e a corrida decorrerá num número fixo de voltas num circuito individual. Podes especificar qual a posição mínima que achas que consegues alcançar para ganhares mais Kudos.

Neste tipo de corrida, os Kudos também dependem de como te sais na corrida e do tipo de carro que usaste. Por exemplo, se alcançares o segundo lugar num carro lento, derrotando carros mais rápidos, ganharás mais Kudos do que se ganhares num carro rápido contra um grupo de carros lentos!

Para completares com sucesso qualquer Etapa do Street Racing (quer corrida individual ou mini-campeonato) não precisas de vencer - mas DEVES certificar-te de que não chegas em último!

Kudos: Quanto melhor te saíres no carro que estás a conduzir, em relação aos teus adversários, mais Kudos ganharás.

CHAMPIONSHIP

Este tipo de Etapa é um mini-campeonato, onde testas as tuas habilidades de corrida de estrada num determinado número de circuitos. Tu e os teus companheiros têm de correr numa série de circuitos, transportando as suas posições finais de um circuito para o próximo. Quanto mais venceres os outros, mais Kudos ganhas!

Kudos: Quanto melhor te saíres no teu carro em relação aos outros, e quanto mais alta a tua posição, mais Kudos ganharás.

CHALLENGE

Estas etapas são concebidas para testar as tuas capacidades como condutor. Existem demasiadas para as listar aqui todas, aprenderás mais sobre cada Desafio no início da etapa. Aqui apresentamos apenas alguns exemplos:

- Overtake challenge – tenta ultrapassar determinado número de carros.
- Maximum speed – estabelece uma velocidade máxima para uma pista rápida.
- Lap your opponent – tenta ganhar voltas de avanço ao teu adversário dentro do tempo limite.

Kudos: Cada desafio tem um determinado número de formas para ganhar Kudos - espera e vê!

SPECIAL STAGES

Nalguns capítulos podes encontrar uma Etapa Especial. Esta Etapa Especial pode ser qualquer uma das etapas já explicadas, mas tem uma entrada restrita, por isso precisarás de cumprir determinados requisitos para entrares nela. Aqui apresentamos dois exemplos dos requisitos necessários para entrares em algumas destas Etapas Especiais:

- Apenas determinados carros/fabricantes podem correr em algumas Etapas Especiais.
- Algumas estão restritas a determinadas alturas do dia, tal como corridas nocturnas.

As Etapas Especiais têm dois objectivos, em vez do normal objectivo único.

O primeiro objectivo é o usual objectivo de Etapa, que é completar com sucesso a etapa, o que te ajuda a desbloquear o carro do Capítulo.

O segundo objectivo, e mais difícil, irá desbloquear um dos itens de bónus do jogo. E claro, também ganharás Kudos extra!

Kudos: Podes ganhar Kudos normais por uma Etapa Especial, mas também tens chances de desbloquear um Item de Bónus!

CONTRA RELÓGIO

TIME ATTACK OPTION

Esta opção está fora do desafio principal dos Kudos, e permite-te experimentar qualquer circuito que tenhas desbloqueado no jogo principal. Também te permite actualizar o tempo da "volta mais rápida" em qualquer circuito, o que quer dizer que podes competir com outros via Internet e VM. É ideal para obteres alguma prática nos circuitos que achares difíceis, antes de pores os teus Kudos em jogo, correndo na etapa real! Corres contra o teu próprio carro fantasma no circuito.

GHOST ATTACK OPTION

Isto permite-te carregar qualquer Volta Fantasma da VM que tenhas gravado, recebido via e-mail ou retirado da Internet. Depois podes correr contra esta volta fantasma.

CORRIDA RÁPIDA

O modo de Corrida Rápida (Quick Race) permite-te definir as tuas próprias corridas de estrada, para praticares ou te divertires! Podes escolher qualquer um dos circuitos que tenhas desbloqueado e podes optar por correr com, ou contra, qualquer um dos carros do Salão. Não ganhas Kudos, mas para quem gosta duma verdadeira corrida ou de praticar, é o ideal!

VISUAL MEMORY E INTERNET

VM

Quando iniciares o jogo, o MSR detectará e perguntar-te-á se queres usar uma VM que tenhas ligada. Se não tiveres uma VM ligada, terás a opção de inserires uma. Precisarás de uma VM para gravares o teu progresso no jogo, para combinares e trocares dados com outros jogadores, ou carregar e retirar dados de e para a Internet.

- O jogo gravará automaticamente o progresso do teu jogador individual no jogo, incluindo o teu Nível de Kudos, progresso, garagem e melhores voltas.
- As voltas fantasma podem ser gravadas depois do Contra Relógio e carregadas através deste menu. Os jogos multijogador podem ser gravados através dos menus multijogador.

- Lembra-te, não deves inserir ou remover a VM enquanto estiveres a gravar, pois isto pode estragar a VM ou os dados gravados.

Internet

Usa esta opção no Menu de Selecção de Modo para te ligares ao website do MSR na Internet. Aqui, seguindo as instruções do site, podes inserir os teus próprios dados e também retirar dados para a tua VM, para usares no jogo.

MULTIJOGADOR

O MSR dispõe de um modo multijogador que permite que até 8 jogadores se registem e compitam numa vasta série de diferentes tipos de competição.

A primeira coisa a fazer é registar os jogadores, o que é feito seleccionando "Set Up" a partir do menu Multijogador e depois acrescentando os pormenores de cada jogador. Todos os jogadores têm a opção de inserir os seus dados das gravações de jogos individuais da VM, o que coloca todos os carros do seu salão no Showroom Multijogador, e todos os circuitos desbloqueados no "recinto" do circuito multijogador.

Quando tiveres configurado o jogo a teu gosto, tens as seguintes opções à escolha:

Single races - Uma grande variedade de modos de corrida individual, incluindo head-to-head, ghost attack, first-to-split, matchplay e pursuit.

Series - É uma série de corridas frente a frente com um determinado número de rondas.

Championship - O jogo escolherá os jogadores, um de cada vez, para competirem num campeonato de equipa.

Quick race - Se quiseres uma corrida frente a frente rápida, sem configurares os teus jogadores ou opções, isto permite--te ir directamente para a acção!

CONSELHOS E DICAS

JOKERS

No jogo principal de Street Racing verás que podes ganhar Jokers, que aparecem por baixo do teu nível de Kudos. Estes podem ajudar-te a obter grandes pontuações de Kudos! Podes jogar cada joker apenas uma vez, numa Etapa – mas este DUPLICARÁ o número de Kudos que ganhares nessa Etapa! Mas está atento, se perderes, ele também DUPLICARÁ a quantia de Kudos negativos!

FACTOR DE DESEMPENHO DO CARRO (CPF)

Presta atenção ao CPF do carro que estás a conduzir, e ao dos teus adversários, pois isto influenciará a quantia de Kudos que podes ganhar. Quando conduzires sozinho, ser-te-á dado um objectivo baseado no CPF dos outros carros. Quando correres com outros, os teus Kudos dependem do teu CPF, comparado com os dos teus adversários. Por isso obterás muito mais Kudos por derrotares carros com CPF alto, enquanto que carros com um CPF baixo funcionarão de forma inversa.

KUDOS

Presta atenção ao símbolo 'K' de Kudos que aparece no ecrã quando estás a conduzir. Isto, juntamente com a mensagem associada, dir-te-á se estás a ganhar Kudos extra, por uma boa condução, ou a perder Kudos por seres descuidado!

Pratica a tua condução, e aprende como fazer aparecer esse símbolo positivo de "K", para aumentares os Kudos que podes ganhar!